PHILIPS VIDEOPAC





Baseball
Baseboll
Pelota Base



PHILIPS



ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosi e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning,spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackassett är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp 'sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estimulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

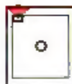
ENGLISH

Baseball
(2 players) Press key 1

The batting side must make as many runs as possible before it is out. The fielding side then bats. An innings is completed when both sides have batted. The team with most runs after 9 innings wins. Extra innings will be played if there is a tie.
The pitcher pitches at a batter, who tries to hit the baseball over the boundary (a home run), or into the outfield and run via 1st, 2nd, and 3rd bases to home (a run). The fielding side tries to stop him by throwing the baseball to one of the bases. If batter get to base first, he may stay, or run to another base. If baseball gets there first he is out. The batter can instead:
a) Not play at a pitch which misses the strike zone (a 'ball'). Four 'balls' and he runs to first base.
b) Play and miss (a 'strike'). Three strikes and he is out.
c) Hit, and be caught out by a fielder. When three batters are out, the side is out.



Position outfielders
Press button to pitch.
You can curve baseball left or right using joystick.

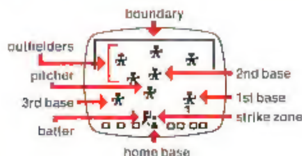


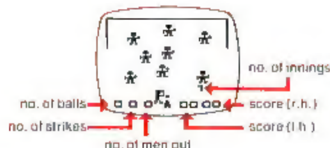
Press button to hit. If you hit a home run, the batter runs automatically. Your next batter then comes in.

Each time a game is finished, press RESET (A). 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac. Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Fielding side
(left handset first)
Use joystick to move fielders to pick up or catch baseball. Throw the baseball to any of the bases by setting the joystick as indicated and pressing the button. To return baseball to pitcher, leave joystick in central position (do not press button).







Batting side
(right handset first)
Unless you are caught, your batter will run automatically to 1st base. To stay there, leave joystick in central position. To run to next base, move joystick to any position. When you get to next base, you can similarly stay or run. Yo., may run when the ball is not with the pitcher.



Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (A). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

Baseball
(2 Spieler) Drücke Taste 1

Die Schlagpartei muss soviel wie mögliche Läufe absolvieren bis sie 'Aus' ist. Dann schlägt die Fangpartei. Ein Spielabschnitt (innings) ist beendet, wenn beide Parteien geschlagen haben. Es gewinnt die Mannschaft, die nach 9 Spielabschnitten die meisten Läufe absolviert hat. Extra Abschnitte werden bei Punktgleichheit gespielt. Der Werfer wirft dem Schlagmann den Ball zu, der diesen über die Spielfeldgrenzen zu schlagen versucht. Das bringt einen Lauf zum Endmal 'home run' oder er schlägt ihn ins Aussenfeld und über das erste, zweite und dritte Laufmal muss gelaufen werden. Wenn der Schlagmann ein Laufmal erreicht , kann er stehenbleiben oder zum nächsten Mal laufen. Erreicht der Schlagball früher ein Mal, so ist der Schlagmann aus.

Der Schlagmann hat folgende Möglichkeiten:
a) Er muss nicht auf einen Wurf reagieren, der die Zielzone verfehlt. (Er erhält einen 'Ball').
Nach vier 'Bällen' läuft er dann zum ersten Mal.
b) Er kann die Zielzone verfehlen (ein 'strike').
Nach drei 'strikes' ist er aus.
c) Er kann den Schlagball treffen und durch einen Feldspieler gefangen werden. Sind drei Schlagmänner 'aus', so wechseln die Mannschaften wieder.



Beeinflussung der Feldspieler
Abwurf bei Knopfdruck
Der Schlagball kann mit dem Spielhebel nach links oder rechts gelenkt werden

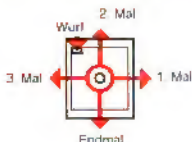


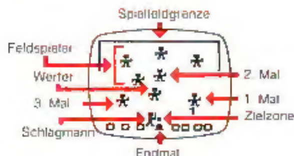
Zum Schlagen wird der Knopf gedrückt, der Schlagmann läuft automatisch los. Der nächste Schlagmann komt ans Schlagmal.

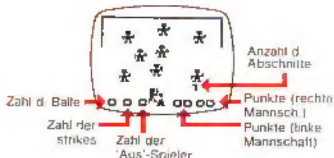
Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Feldspieler
fangende Mannschaft (linkes Bedienkästchen zuerst).
Sie bewegen die Feldspieler mit dem Spielhebel und fangen damit auch den Schlagball. Sie werfen den Schlagball nach einem der drei Male, indem Sie den Spielhebel wie angegeben benutzen und den Knopf drücken.

Der Ball wird zum Werfer zurückgeworfen, wenn der Spielhebel in Mittelstellung bleibt und der Knopf nicht gedrückt wird.







Schlagende Mannschaft
(rechtes Bedienkästchen zuerst)
Der Schlagmann läuft automatisch zum ersten Mal wenn er nicht gefangen wird. Soll er dort bleiben, so lassen Sie den Spielhebel in Mittelstellung. Damit er zum nächsten Mal läuft, müssen Sie den Spielhebel in irgendeine Richtung bewegen.

Wenn er das nächste Mal erreicht, kann er wieder stehenbleiben oder weiterlaufen, solange bis der Werfer noch nicht wieder in Ballbesitz ist.



Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

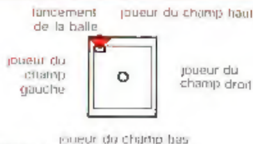
Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielewahl

Mode d'emploi

FRANÇAIS

Base-Ball
(2 joueurs) Appuyer sur la touche 1

L'équipe qui batte doit faire le maximum de courses avant de être éliminée. L'équipe du champ prend alors le bat. Une période est réalisée lorsque les deux équipes ont tenu le bat. Le vainqueur est l'équipe ayant réalisé le maximum de courses en 9 périodes. Des périodes supplementaires sont jouées en cas d'égalité.
Le lanceur envoie la balle au batteur qui essaye de la renvoyer hors des limites du terrain (home run) ou dans la portion de terrain comprise entre les bases et les limites du jeu ('OUTFIELD').
Le batteur court alors vers la base de départ en passant par les bases 1, 2 et 3. L'équipe du champ essaye de l'arrêter en lançant la balle vers l'une des bases. Lorsque le batteur atteint la base 1, il peut soit y rester, soit courir vers la base 2. Si la balle y arrive avant lui, il est éliminé.
Le batteur peut:
a) ne pas jouer une balle qui manque la zone du bat. Après 4 balles hors zone, il court vers la base 1
b) manquer la balle ('STRIKE'). Après 3 strikes, il est éliminé
c) renvoyer la balle mais être pris par un joueur du champ. Lorsque 3 batteurs sont pris, l'équipe est éliminée



Position des joueurs de l'équipe du champ. Appuyer sur la touche du boitier de commande pour lancer la balle

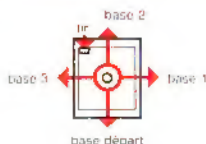


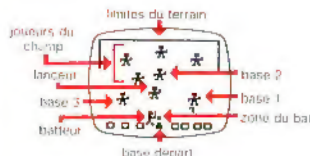
Appuyer sur la touche du boitier de commande pour renvoyer la balle. Si la balle va au-delà des limites du terrain, le batteur court

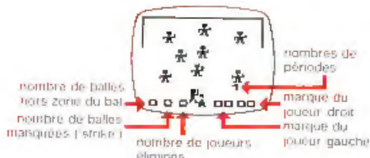
Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparaît sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boite.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Avec le manche à balai, on peut modifier la trajectoire de la balle vers la gauche ou la droite

Equipe du champ
(boitier de commande gauche au début)
Utiliser le manche à balai pour déplacer les joueurs du champ, ramasser ou attraper la balle. Pour lancer la balle vers une base, placer le manche à balai comme indiqué et appuyer sur la touche du boitier de commande. Pour renvoyer la balle au lanceur, ramener le manche à balai en position centrale sans appuyer sur la touche.







automatiquement et le batteur suivant entre en jeu.

Equipe du bat
(boitier de commande droit au début)
S'il n'est pas pris, le batteur court automatiquement vers la base 1. Pour y rester, laisser le manche à balai en position centrale. Pour courir vers la base suivante, déplacer le manche à balai dans une quelconque direction.
Lorsque le batteur a atteint cette base, il est encore possible d'y rester ou de poursuivre la course tant que la balle n'est pas revenue au lanceur.



Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu

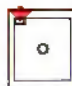
Gebruiksaanwijzing

Baseball
(2 spelers) druk op toets 1

Net als bij een echte honkbalwedstrijd moet de partij, die aan slag is zoveel mogelijk 'runs' scoren voor er 3 uit zijn. Dan komt de veldpartij aan slag. Per 'inning' is elke partij eenmaal aan slag. Het team, dat de meeste 'runs' heeft na 9 'innings', wint. In geval van gelijk spel wordt een extra 'inning' gespeeld.
De werper gooit de bal naar de slagman, die dan probeert de bal uit het veld te slaan en een 'home-run' scoort, of ergens in het veld slaat en dan via de honken 1, 2 en 3 weer naar de slagplaat rent en zo een 'run' scoort. De veldspelers proberen dit te voorkomen door de bal naar een van de honken te gooien. Komt de slagman eerst op het honk aan, dan mag hij daar blijven of verder gaan naar een volgende honk. Is de bal hem voor, dan is hij uit.
De slagman heeft de volgende alternatieven:
a. Niet slaan op een worp, die de slagplaat mist. Vier maal 'wijd' en hij mag vrijuit naar het eerste honk.
b. Hij slaat, maar mist. Drie maal 'slag' en hij is uit.
c. Hij raakt de bal, die in het veld door de tegenpartij gevangen wordt. Dan is hij ook uit. Drie maal uit en de teams wisselen automatisch van plaats.



Stel de buitenvelders goed op. Werp dan door op de knop te drukken. Met behulp van uw stuurknuppel kunt u de bal een curve geven.

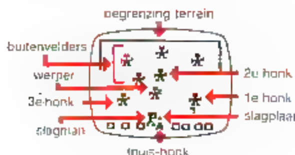


U slaat door op de knop te drukken. Als u een 'home-run' slaat, loopt de slagman automatisch door. Dan verschijnt uw volgende slagman.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken: Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Het team dat werpt
(linker spelregelaar begint)
Gebruik de stuurknuppel om uw veldspelers zo te bewegen, dat een van hen de bal vangt. Werp de bal dan zo snel mogelijk naar een van de honken door de stuurknuppel ▪ te stellen, zoals hiernaast aangegeven en vervolgens op de knop te drukken. Als u de stuurknuppel in de neutrale stand laat staan, gaat de bal terug naar de werper. U hoeft dan niet op de knop te drukken.







Het team dat aan slag is
(rechter spelregelaar begint)
Tenzij de bal gevangen wordt, loopt de slagman na een geslaagde poging automatisch naar het eerste honk. Laat u de stuurknuppel in neutraal-stand, dan blijft hij daar.
Wilt u dat hij verder gaat, beweeg dan uw stuurknuppel ongeacht in welke richting. Hetzelfde herhaalt zich bij het volgende honk, etc. U kunt doorlopen zolang de bal niet terug is bij de werper.



Controle
Als ▪ bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mét het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!).
Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

ITALIANO

Baseball
(2 giocatori) Premere il tasto 1

I battitori devono correre il più possibile prima di trovarsi fuori gioco.

Battono poi i lanciatori. Si completa un turno quando entrambe le parti hanno battuto. La squadra con il maggior numero di giri dopo 9 turni vince. Dovrà essere giocato un turno extra se c'è un pareggio.

Il lanciatore lancia ad un battitore il quale cerca di colpire e mandare la palla oltre il limite (giro di casa) o dentro il campo esterno e cerca di correre verso la casa (un giro) attraverso la prima, seconda e terza base. La squadra avversaria cerca di ostacolare il battitore che corre tirando la palla ad una delle basi. Se il battitore raggiunge prima la base, può fermarsi o cercare di raggiungere un'altra base. Se la palla anticipa il battitore questi è fuori gioco.
Il battitore può anche:
(a) Non rispondere al lancio e perdere la zona di battuta ('STRIKE ZONE'). Quattro palle ed egli corre alla prima base.
(b) Rispondere al lancio e mancarlo (uno 'STRIKE'). Tre 'STRIKES' ed egli è fuori gioco.
(c). Colpire la palla ed essere messo fuori combattimento da un avversario. Tre battitori fuori combattimento e la squadra è eliminata.



Posizionamento giocatori
Premere il tasto per lanciare. Puoi deviare la palla a sinistra o a destra con la leva di comando.

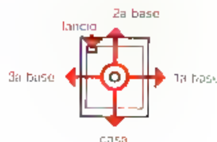


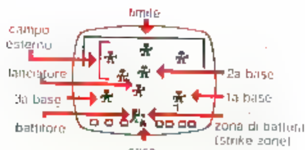
Premere il tasto per battere. Se si batte verso il limite, automaticamente il battitore inizia a correre.
Dopo va a battere il prossimo battitore.

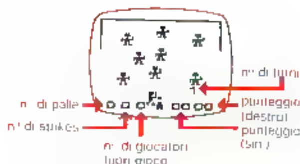
Ogni volta che un gioco è terminato premere 'RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora.
(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.

Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Squadra lanciatori
(prima telecomando di sinistra)
Utilizzare ■ leva di comando per muovere i giocatori per lanciare o per catturare la palla. Lanciare la palla a qualche giocatore delle basi regolando sempre la leva di comando come indicato e premendo il tasto. Per far ritornare la palla ■ lanciatore dirigere la leva nella posizione centrale (non premere il tasto).







Squadra battitori
(Prima telecomando di destra)
Il tuo battitore, tranne se viene catturato, automaticamente correrà verso la 1a base.
Per fermarlo dirigi la leva di comando in posizione centrale.
Per fargli continuare la corsa verso la base successiva, basta muovere la leva di comando in qualsiasi direzione. Come prima, quando il battitore ha raggiunto la nuova base, puoi fermarlo ■ farlo proseguire. Puoi far correre il battitore solo quando la palla non è posseduta dal lanciatore.



Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (Δ). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le Istruzioni
SELECT GAME selezione gioco

DANSK

Baseball
(2 spillere) Indtast 1.

Holdet der er inde må score så mange løb som muligt, for det er ude, hvorefter holdet i marken går til bat. En 'inning' er slut, når begge hold har været ved bat. Holdet, der scorer flest løb efter 9 innings, vinder. Ekstra innings vil blive spillet, hvis holdene er lige.

Kasteren kaster til en batter, som forsøger at skyde bolden ud over sidelinien ('a home run'), eller ud i 'outfielden' – området udenfor baserne og indenfor sidelinierne –, hvorefter han forsøger at løbe via 1., 2., og 3. base til hjemme – basen ('a run'). Holdet i marken forsøger at stoppe ham ved at kaste bolden til en af baserne. Hvis batteren først når basen, kan han blive eller fortsætte til næste base.. Batteren er ude, hvis han ikke når basen før en markspiller med bolden.
Batteren kan i stedet.
a) Undlade at slå til et kast, der er udenfor 'strikezonen' (en ball')
Efter 4. ball må batteren gå ud til 1. base
b) Slå og ikke ramme (en 'strike').
Efter tre strikes er han ude.
c) Ramme og blive grebet ud af en markspiller.
Når tre battere er ude, går det andet hold til bat



Markspillernes bevægelsesmulligheder.
Bolden kastes ved at trykke på knappen



Tryk på knappen ved slag. Hvis man slår 'a home run' løber batteren automatisk. Herefter kommer næste batter ind.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet

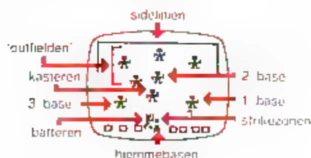
Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren

Man kan bevæge bolden mod venstre og højre ved hjælp af styrepinden.

Holdet i marken (venstre betjeningsenhed først)
Med styrepinden kan man bevæge spillerne, så de kan opsamle eller gribe bolden. Kast bolden til én af baserne ved at bevæge styrepinden som vist, og tryk derefter på knappen.

Når styrepinden stilles i midten, kastes bolden til kasteren (tryk ikke knappen ned).







Holdet ved bat (højre betjeningsenhed først)
Medmindre batteren gribes ud, løber han automatisk til 1. base. Han bliver der, hvis styrepinden holdes i midterpositionen, og når den bevæges, løber han til næste base, hvor han enten kan blive eller løbe. Han kan løbe til kasteren får bolden.



Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△).
TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

SVENSKA

Baseboll
(2 deltagare) Tryck på tangent 1

Den sida som slår skall göra så många poäng (runs) som möjligt innan det är ute och de spelare som varit ute på planen får slå. En runda (inning) är fullbordad när båda sidor har slagit. Det lag som har flest poäng efter 9 rundor har vunnit. Extra rundor spelas om det blir oavgjort.
Kastaren kastar mot en slagman som försöker slå bollen förbi utespelarna och göra ett frivarv (home run) eller in i spelfältet och via första, andra och tredje basen springa hem (run). Utespelarna försöker att stoppa honom genom att kasta bollen till en av baserna. Om slagmannen når basen först, får han stanna eller springa till en annan bas. Om bollen kommer först är han bränd.
Slagmannen kan istället:
a) Låta bli ett kast som missar (ball) slagzonen. Efter fyra sådana bollar får han gå till första basen.
b) Slå och missa (strike). Efter tredje missen är han bränd.
c) Träffar men en utespelare fångar bollen. När tre slagmän är brända är laget ute.



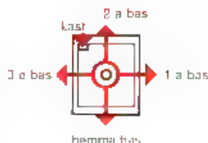
Ställ utespelarna i läge. Tryck på knappen för kast. Man kan böja bollbanan åt vänster eller höger med styrspaken.

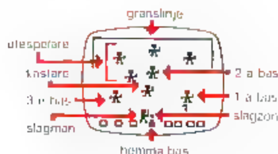


Tryck på knappen för slag. Blir det ett frivarv springer slagmannen automatiskt. Nästa slagman kommer in.

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt.
Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Utespelarna
(först med vänster köraggregat)
Flytta utespelarna med styrspaken för att hämta och fånga bollen. Kasta bollen till någon av baserna genom att ställa styrspaken enligt figuren och trycka på knappen. Låt styrspaken vara kvar i mittläge om bollen skall tillbaka till kastaren (tryck inte på knappen)







Innespelarna (först med höger köraggregat)
Om slagmannen inte är bränd springer han automatiskt till 1:a basen. För att bli kvar där måste styrspaken stå i mittläge. Till nästa bas kommer han om styrspaken rörs till något läge. När slagmannen nått nästa bas kan han stanna eller springa så länge bollen inte är hos kastaren.



Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△).
TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel

Baseball (2 pelaajaa) Paina näppäintä 1

Sisapelaajat tekevät niin monta juoksua kuin mahdollista. Sen jälkeen ulkopelaajat siirtyvät sisälle. 9 vuoroparin jälkeen peli päättyy. Voittajalla on enemmän juoksuja.
Jos peli on tasan, pelataan lisävuoroja.

Syöttäjä heittää pallon lyöjälle, joka yrittää lyödä pallon rajan yli (kunniajuoksu) tai kentälle ja juosta 1-, 2-, ja 3-pesän kautta kotiin (juoksu). Ulkopelaajat yrittävat estää juoksun heittämällä pallon jollekin pesälle. Jos pelaaja ehtii ennen palloa, hän saa jäädä pesalle tai jatkaa seuraavalle. Jos pallo ehtii ensin, pelaaja kuolee.
Lyöjä voi:

a) Jättää lyömättä väärän syöton. Neljän väärän jälkeen hän juoksee vapaasti 1-pesalle.

b) Lyödä ohi. Kolmen ohilyönnin jälkeen hän kuolee.

c) Osua palloon mutta kuolla kentällä. Kolmen kuolleen jälkeen on vuoronvaihto.



Sijoita ulkopelaajat. Paina kytkintä, jolloin syöttö tapahtuu.
Voit kaartaa palloa vasemmalle tai oikealle ohjausvivulla.

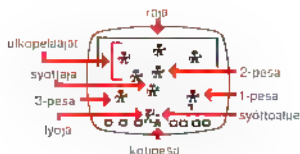


Lyö palloa painamalla kytkintä.
Jos lyöt kunniajuoksun, pelaaja juoksee itsestään.
Seuraava pelaaja siirtyy lyömään.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△).
Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Ulkopeli
(ensin vasen ohjausyksikkö)
Liikuttamalla ohjausvipua ulkopelaajat voivat ottaa pallon kiinni. Heita pallo jollekin pesälle asettamalla vipu kuvan mukaan ja painamalla samalla kylkintä. Pallo palautuu syöttäjälle, kun vipu asetetaan keskelle (älä paina kylkintä)







Sisäpeli
(ensin oikea ohjausyksikkö)
Jos et jää kiini pelaaja juoksee automaattisesti 1-pesälle. Jos pelaaja jää sinne, jätä ohjausvipu keskiasentoon. Pelaaja siirtyy seuraavalle pesälle kun siirrät ohjausvipua johonkin suuntaan. Pelaaja voi jäädä seuraavalle pesälle tai jatkaa edelleen. Juosta saa silloin kun pallo ei ole syöttäjällä.



Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (∧). TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaalle.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME valitse peli

Modo de empleo

Pelota Base
(2 jugadores) Aprieten la tecla 1

El equipo que batea tiene que hacer la mayor cantidad posible de carreras antes de quedar fuera. A continuación pasa a batear el equipo de campo. Se completa una entrada cuando han batido las dos partes. Gana el equipo que tenga más carreras al cabo de 9 entradas. Hay que jugar entradas extras ■ hay empate. El lanzador tira hacia el bateador, que intenta darle a la pelota más allá del limite (carrera a casa), o llevarla al campo y correr por las bases 1ª, 2ª y 3ª hasta casa (una carrera). El equipo de campo intenta pararlo lanzando la pelota a una de las bases. Si el bateador llega a la base primero, puede quedarse en ella o correr a otra. Si la pelota llega primero, queda fuera él.
En lugar de ello, el bateador puede hacer esto
a) No jugar la pelota que falle la zona de golpe (una 'bola'). Cuatro 'bolas' y pasará a la primera base
b) Jugar y fallar (un 'golpe'). Tres 'golpes' y queda fuera
c) Golpear y que ■ pelota la recoja un jugador de campo.
Cuando quedan fuera tres bateadores, el equipo queda fuera.



Coloque los fueras de campo. Apriete el botón para lanzar. Puede curvar la pelota a la izquierda o la derecha usando ■ palanca de rótula.

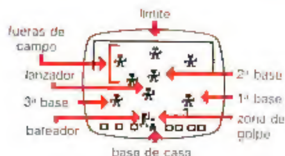


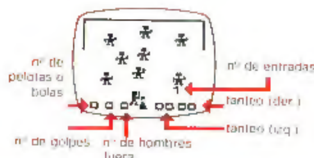
Aprieten el botón para acertar. Si consiguen una carrera a casa, el bateador corre automáticamente.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac. Quiten ■ Videopac existente colocando una mano junto aèl y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja. Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena ■ televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Equipo campador (primero el mango de la izquierda)
Use la palanca de rotula para desplazar los jugadores de campo, y recoger la pelota. Tire la pelota a cualquiera de las bases colocando la palanca de rótula como se indica y apretando el botón. Para devolver la pelota al lanzador, deje la palanca de rótula en su posición central (no apriete el botón).







El siguiente bateador entra a continuación.

Equipo bateador (primero el mango de la derecha)
A menos que haya quedado fuera, el bateador correrá automáticamente a la 1ª base. Para dejarlo ahí ponga la palanca de rótula en su posición central. Para que corra a la base siguiente, pasen la palanca a cualquier posición. Cuando llegue a la base siguiente, también podrá quedarse en ella o correr. Puede correr mientras la pelota no la tenga el lanzador.



Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser así, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego

3111 106 61630

SIP